

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rizky Akbar, (2016). *“3D Hologram Pengenalan Hewan Nusantara”*. Jurnal Teknik Informatika, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus.
- [2] Iftha Abdul Aziz, (2016). *“3D Hologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan Hewan Purba Dinosaurius”*. Jurnal Teknik Informatika, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus.
- [3] Husein Ghuloum 2010. *3D Hologram Technology In Learning Environment*. Jurnal penelitian Sains dan Teknologi
- [4] Nugiyantoro. B. 2011. *“Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa”*. Jurnal Pendidikan Karakter. FBS Universitas Negeri Yogyakarta. No. 1
- [5] Sahroni, M. 2010. *“Visualisasi Tiga Dimensi pada Pembelajaran Bimaskati untuk Kelas VII SMP”*. Jurnal Program Studi Teknik Informatika. Fakultas Sains dan Teknologi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta
- [6] Adinata, B.D. 2010. *“Virtualisasi Legenda Roro Jonggrang Menggunakan Blender”*. Jurnal Skripsi. Departemen Teknik Elektro. Fakultas Teknik. Universitas Indonesia.
- [7] Rudyansyah. A, Firdausi. W.K.S, dan Budi. S. 2004. *“Pembuatan Hologram Transisi”*. Jurnal pembuatan hologram. Jurusan Fisiki FMIPA. Undip. Vol. 7, No.1, hal 6-10
- [8] Syahban Yasasusastra, J. 2012. *“Mengenal Tokoh Pewayangan”*. Yogyakarta : Pustaka Mahardika
- [9] Tukul S, dkk. 2008. *“Koleksi Wayang Kulit Museum Basoeki Abdullah”*. Jakarta : Museum Basoeki Abdullah
- [10] Adelia, dan Setiawan. J. 2011. *“Implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Reservasi Hotel berbasis Website dan*

Dekstop”. Jurnal Sistem Informasi. Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Informasi. Universitas Kristen Maranatha. Vol.6, No.2, hal 113-126

